Grátis! TATUAGEM E DISPLAY!!

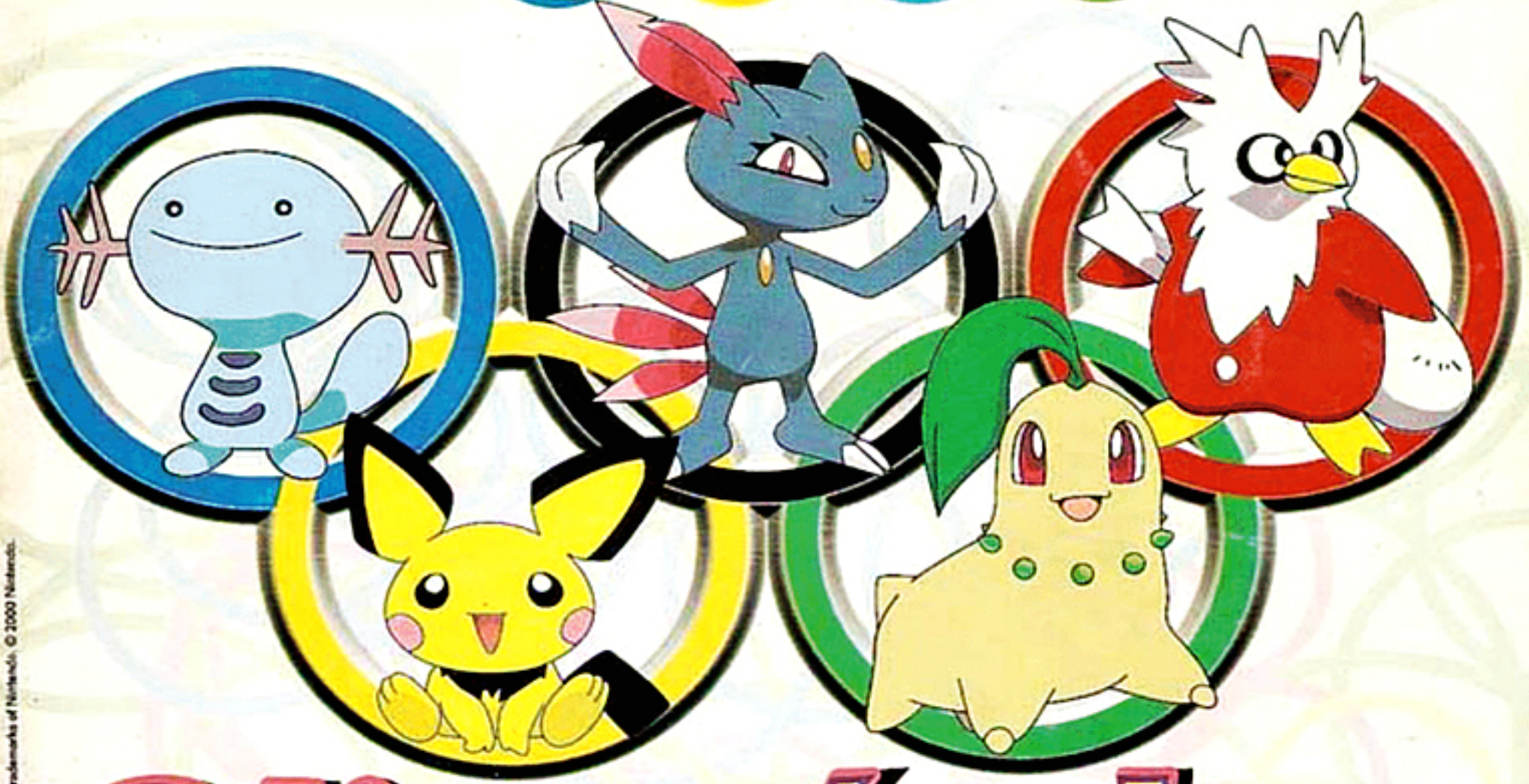
Surpresa! Serebii está aqui!!

H!P HEYPIKACHU.COM

REVISTA OFICIAL

POKÉMON CLUB

Nº22
R$ 3,90
CONRAD EDITORA



Olimpíadas

Os Pokémon invadem o maior evento do esporte mundial

PASSATEMPOS
NOTÍCIAS

3º ano

Mais um episódio inédito só para você!

©1995 - 2000 Nintendo, CREATURES, GAME FREAK, TV Tokyo, ShoPro, JR Kikaku. ™ & © are trademarks of Nintendo. © 2000 Nintendo.

9 771517 162000 00022

H!P
HEYPIKACHU.COM

Neste mês, a atenção do mundo está voltada para os Jogos Olímpicos de Sydney, os últimos do século e também do milênio. Por esse e por outros motivos, o evento terá lugar de destaque na História do mundo.

Idealizado, nos moldes atuais, pelo educador frânces Pierre de Coubertin, os Jogos têm como objetivo a união entre os povos. Os atletas que vão para essas competições esforçam-se ao máximo para conquistar medalhas e dar orgulho aos seus respectivos países. Sabia que, se as cores das argolas olímpicas forem misturadas, é possível compor a bandeira de qualquer nação? Você vai saber muito mais sobre as Olimpíadas na matéria especial que preparamos para esta edição. Afinal, é bom estar por dentro do assunto que será o centro das atenções até, pelo menos, o início do próximo mês.

Mas, é claro que não esquecemos das outras seções da revista, como a terceira parte do guia de episódios do segundo ano e o Gallery, onde apresentamos o Pokémon Serebii. E, conforme o prometido, estamos inaugurando uma nova seção, com tudo o que você quer saber sobre os novos episódios.

Um abraço,

Rogerio Motoda
rogerym@hotmail.com

Pokémon AGENDA PÁG. 04
Pokémon COISAS PÁG. 05
Pokémon WORLD PÁG. 06
Pokémon GALLERY PÁG. 08
Pokémon SOM PÁG. 09
Pokémon 3º ANO PÁG. 10
Pokémon ESPECIAL PÁG. 12
Pokémon MANGÁ PÁG. 18
Pokémon GUIA PÁG. 22
Pokémon VIDA PÁG. 26
Pokémon PLAY PÁG. 28
Pokémon CARTAS PÁG. 32
Pokémon PAINT PÁG. 34

Willton 40 c

expediente:

DIRETOR DE REDAÇÃO: ROGERIO DE CAMPOS; **EDITOR-CHEFE:** ODAIR BRAZ JUNIOR; **REDAÇÃO:** ROGERIO MOTODA, LILIAN MARUYAMA, RICARDO CRUZ, CASSIUS MEDAUAR, PABLO MIYAZAWA, RENATO SIQUEIRA, CLEITON CAMPOS, MATEUS REIS (WEB), ARIANNE BROGINI; **ARTE:** JOSE CARLOS ASSUMPÇÃO (EDITOR), LEONARDO NERY PROTTI (CHEFE DE ARTE), PATRÍCIA F. L. DE PAIVA, EURIKO KENJI SAKAMOTO, AYALA JR., JOÃO RAFAEL FERRAZ, LYA PYN, MARCELO ALBUQUERQUE, ALEXANDRE LINARES (WEB), ANDRÉ MESQUITA (WEB); **COLABORADOR:** ALEXANDRE NAGADO; **REVISÃO:** SANDRA MARTHA DOLINSKY; **COORDENADOR DE PRODUÇÃO:** ED WILSON DIAS; **ATENDIMENTO AO LEITOR:** FABÍOLA BARCELLOS; **FOTOLITOS:** OPEN PRESS; **IMPRESSÃO:** PLURAL; **DISTRIBUIÇÃO:** DINAP; **COMERCIALIZAÇÃO:** LMX – R. CARDOSO DE ALMEIDA, 60, CJ. 162 – SÃO PAULO/SP, FONE (11) 3865-4949.

POKÉMON CLUB É UMA PUBLICAÇÃO DA CONRAD EDITORA DO BRASIL LTDA. – R. MARACAÍ, 185, ACLIMAÇÃO – CEP: 01534-030 – SÃO PAULO/SP; FONE: (11) 279-9355 – FAX: (11) 3341-7752. POKÉMON © 1995, 1996, 1997, 1998 NINTENDO, CREATURES, GAME FREAK, TV TOKYO, SHOPRO, JR.KIKAKU. TM & ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO © 1999 NINTENDO. POKÉMON CLUB 22, SETEMBRO DE 2000.

NÚMEROS ATRASADOS: (11) 279-9355

H!P
HEYPIKACHU.COM

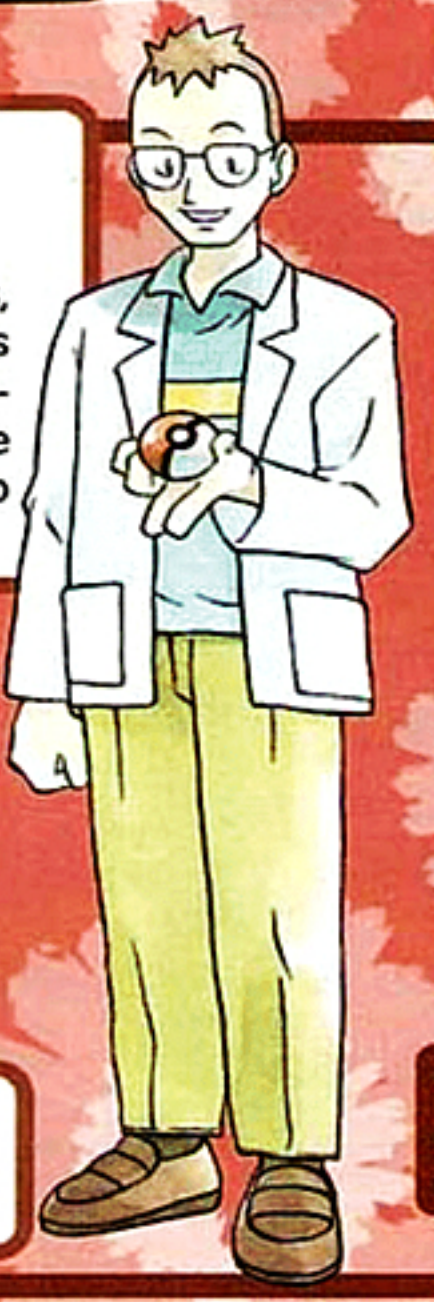
POKÉMON AGENDA

As notícias mais quentes do universo Pokémon

EXCLUSIVO!

Nomes oficiais do novo pokémon

No novo continente, além das criaturas, existem novas cidades, novos Treinadores e insígnias. Dê uma olhada na tabela oficial abaixo para conhecer os nomes que vão aparecer nos jogos e, futuramente, no desenho animado:



Cidade de New Bark:
Professor Elm

Cidade de Blackthorn:
Treinadora Clair
(Insígnia da "Ascensão" – Rising)

Cidade de Goldenrod:
Treinadora Whitney
(Insígnia da "Planície" – Plain)

Cidade de Ecruteak:
Treinador Morty
(Insígnia de "Névoa" – Fog)

Cidade de Olivine:
Treinadora Jasmine
(Insígnia "Mineral" – Mineral)

Cidade de Violet:
Treinador Falkner
(Insígnia de Zephir)

Cidade de Mahogany:
Treinador Pryce
(Insígnia de "Gelo" – Glacier)

*Estes são os nomes oficiais americanos, que poderão ser alterados no Brasil

Novo video game também vai ter pokémon

No dia 24 do mês passado, a Nintendo anunciou seu novo video game, batizado de Nintendo GameCube. Junto com o aparelho, a empresa mostrou um vídeo demonstrativo do que seria o futuro jogo do Pokémon.

torneio pokémon no cartoon

O canal pago Cartoon Network vai exibir, durante três domingos seguidos, uma série com os mais emocionantes episódios do desenho Pokémon. Você poderá rever as melhores batalhas, a conquista de insígnias pelo Treinador Ash, entre outras aventuras. Anote na sua agenda: Os Jogos Pokémon, dias 17 e 24 de setembro, e dia 1º de outubro, das 10 às 18 horas, no Cartoon Network.

A edição de aniversário vem aí!

Depois de meses e meses de muitas alegrias, está chegando a hora da revista **Pokémon Club** comerar seu primeiro ano de vida. A edição virá com um superbrinde. Aguarde.

HEYPIKACHU.COM

POKÉMON COISAS

Os produtos Pokémon que estão invadindo o mundo

pilhas

Imagine que legal você ter pilhas com desenhos dos Pocket Monsters (Pokémon, no Japão)! A idéia da Fujitsu (fabricante) é de vendê-las principalmente para as crianças colocarem no Game Boy e jogar o game **Pokémon Gold & Silver**.
Onde encontrar: por enquanto, só no Japão

dentes limpinhos

Os japoneses não param de inventar moda, mesmo... Veja que barato esse suporte para escova de dentes com o Pikachu. Mas não se trata de uma simples bugiganga, não. O próprio Pikachu vai ajudá-lo a escovar os dentes! E, se fizer tudo direitinho, você ainda recebe um elogio! Demais, né?
Onde encontrar: por enquanto, só no Japão

QUEM É ESSE

モノポリー

clássico com pokémon

Já pensou em jogar o consagrado jogo Banco Imobiliário com os personagens do Pokémon? É, no Japão o pessoal já faz isso. O jogo em si é basicamente o mesmo, só que, no lugar de imóveis, você terá que investir nos próprios bichinhos para ficar rico.
Onde encontrar: por enquanto, só no Japão

evolução num piscar de olhos

Os novos bonecos do Pokémon vêm na forma de Pokébola ou de um ovo (Togepi). Basta abrir o zíper que os monstrinhos aparecem. Parece até mágica! Os demais Pokémon passam para a forma evoluída quando abertos.
Onde encontrar: por enquanto, só no Japão

HEYPIKACHU.COM

Pokémon WORLD

enciclopédia evolução

VOLUME 6

Prontos para mais uma aula, Treinadores de Pokémon? Hoje desvendaremos algumas evoluções de bichinhos muito interessantes. E já que um dos Pokémon estudados será o Dragonite, vamos aproveitar a oportunidade para esclarecer um importante fato: sim, o Pokémon gigante que Bill do Farol tentava encontrar era realmente um enorme Dragonite. Normalmente, esses dragões alados possuem 2,2 metros de altura, mas esse enorme Dragonite media mais de 200 metros! Como um bom pesquisador, Bill sabia disso e procurou de todas as formas entrar em contato com o gigantesco Pokémon. Infelizmente, depois que foi atacado pela Equipe Rocket no episódio "Mistério do Farol", o maior Dragonite já visto pelo homem nunca mais apareceu.

029 NIDORAN (fêmea)

030 NIDORINA

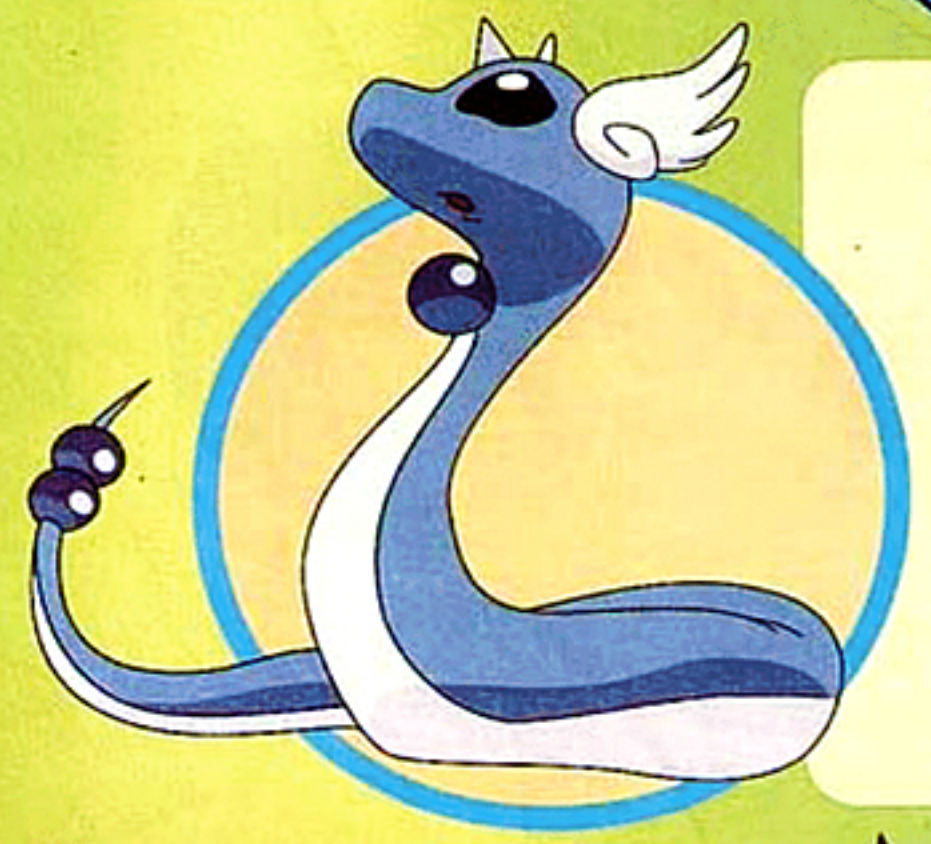
HEYPIKACHU.COM

primeiro estágio

Dratini

NÚMERO: 147
ALTURA: 1,80 M
PESO: 3,3 KG

UM DOS MAIS RAROS POKÉMON DO MUNDO, DRATINI É UM BICHINHO MUITO AMÁVEL E CURIOSO, QUE CONFIA FACILMENTE NAS PESSOAS. POR ISSO, PARA SOBREVIVER, ELE HABITA LUGARES DESERTOS E AFASTADOS, PRINCIPALMENTE MARES GELADOS, SITUADOS NOS PÓLOS DO PLANETA. ELE TEM OLHOS GRANDES E CORPO MUITO PEQUENO, LISO E DELICADO. É MUITO DIFÍCIL UM DRATINI EVOLUIR. ENTRE OS POKÉMON, É UM DOS QUE EVOLUI MAIS LENTAMENTE.



segundo estágio

Dragonair

NÚMERO: 148
ALTURA: 4 M
PESO: 16,5 KG

DRAGONAIR É UM POKÉMON GENTIL, MAS NÃO SE APROXIMA FACILMENTE DAS PESSOAS. COMO O DRATINI, VIVE ESCONDIDO EM LUGARES AFASTADOS E GELADOS. SEU CORPO É ADAPTADO PARA VIVER NA ÁGUA, POR ISSO SUA PELE É AZUL E LISA. AS ASINHAS QUE FICAM EM SUA CABEÇA, O CORPO ALONGADO E LEVE FACILITAM SEUS VÔOS. ALÉM DE VIVER MUITO BEM NA ÁGUA, ELE SABE VOAR COMO NINGUÉM. ESSE POKÉMON DRAGÃO GERALMENTE APARECE APÓS VIOLENTAS TEMPESTADES, TRAZENDO, COM SEU INCRÍVEL PODER PARA MUDAR O CLIMA, BELOS ARCO-ÍRIS.

terceiro estágio

Dragonite

NÚMERO: 149
ALTURA: 2,2 M
PESO: 210 KG

INTELIGENTE E VELOZ, DRAGONITE É MUITO USADO COMO UMA ESPÉCIE DE ENTREGADOR OU CARTEIRO. POR ISSO, SEMPRE É VISTO COM UMA PEQUENA BOLSA DE CORRESPONDÊNCIA. ESSE POKÉMON DRAGÃO PREFERE MORAR EM LOCAIS ENSOLARADOS, LONGE DAS ÁGUAS GELADAS ONDE VIVEM DRATINIS E DRAGONAIRS. POSSUI GRANDES E FORTES ASAS, O QUE LHE PERMITE VOAR RAPIDAMENTE. NOTEM COMO SURGIRAM PERNAS E BRAÇOS, QUE FACILITAM A LOCOMOÇÃO SOBRE A TERRA. AMIGÁVEL E ALEGRE, DRAGONITE TORNA-SE UMA FERA DENTRO DE UMA ARENA. PARA VENCÊ-LO, O OPONENTE DEVE ATACAR SEU PONTO FRACO: A CABEÇA.

031 NIDOQUEEN

032 NIDORAN (macho)

H!P
HEYPIKACHU.COM

Número 251

Serebii

É o mais novo Pokémon descoberto e também o mais misterioso. Existem várias especulações a seu respeito, como a de que, por possuir um par de asas, é do tipo Inseto/Voador, ou que pertence à espécie Inseto/Psíquico. Diz-se também que, provavelmente, deve viver nas florestas, já que seu corpo é todo verde.

À primeira vista, no entanto, o bichinho é o estereótipo perfeito de um ser alienígena: tem a cabeça avantajada, olhos grandes e até um par de antenas. Parece ser tão leve que permanece a maior parte do tempo flutuando de lá para cá.

E, desta vez, as aparências não enganam ninguém. Os especialistas garantem que Serebii é um Pokémon extremamente forte e que tem a capacidade de viajar através dos tempos. Como ele faz isso? Aí, já é outra história.

Mas, como eu faço para pegá-lo?

Por enquanto, apenas os fãs japoneses podem desvendar os mistérios de Serebii. É que o Pokémon número 251 foi sorteado entre as pessoas que visitaram a Nintendo Space World 2000, feira de games que aconteceu entre os dias 25 e 27 de agosto, no Japão.

Mesmo assim, não foi nada fácil levar Serebii para casa. Cada participante da promoção precisou enviar, semanas antes do evento, um cupom para ser devidamente cadastrado. No dia da feira, era preciso levar o jogo Pokémon Gold & Silver para Game Boy (que será lançado por aqui simultaneamente com os EUA, no próximo dia 16 de outubro) e, é claro, torcer para ser um dos felizardos.

Assim como Mew, o novo Pokémon foi incluído no cartucho por meio do Cabo Game Link ligado a um aparelho especial.

Se você não estava no Japão durante esses dias, fique tranqüilo, porque a Pokémon Club vai mantê-lo informado sobre as últimas novidades a respeito desse raríssimo bichinho (que não apareceu na terceira temporada da série).

H!P
HEYPIKACHU.COM

Confira a letra da música que não vai sair da sua cabeça

Na edição passada, apresentamos a trilha sonora de **Pokémon – O Filme 2000**, com comentários faixa por faixa. Você conheceu um pouco dos principais grupos que participam do CD, além de ficar sabendo que o grupo brasileiro **SNZ** é o responsável pela versão da música tema de abertura da segunda temporada exibida no país. Agora, com a letra de **Mundo Pokémon** nas mãos, aumente o volume e cante conosco!

SNZ

Mundo Pokémon (versão em português): **SNZ**
Tradução para o português: Marina Mariz

MUNDO POKÉMON

Se você quer ser
um mestre Pokémon
Para chegar ao topo do mundo
Para um grande mestre ser
Tem que arriscar e aproveitar as lições que
você aprender
Eu quero ir onde ninguém foi
Muito mais além
Ter o poder em minhas mãos
E lutar só pelo bem

REFRÃO 1 VEZ

Vivemos num mundo Pokémon
Eu quero ser o melhor
Vivemos num mundo Pokémon
Vou passar no teste e serei
o melhor dos mestres

Se você quer ser
um mestre
(Pokémon)
Ser de todos o melhor
(Vamos lá)
Mas se você quer ser um mestre
(Pokémon)
Ser de todos o melhor
(Vamos lá)

REFRÃO 2 VEZES

Vivemos num mundo Pokémon
Eu quero ser o melhor
Vivemos num mundo Pokémon
Vou passar no teste e serei
o melhor dos mestres

HEYPIKACHU.COM

SONO, FOME E PO

A o que tudo indica, a nova temporada de Pokémon vai mesmo estrear entre dezembro deste ano e janeiro de 2001. Mesmo assim, vale a pena continuar na torcida para que essas datas sejam antecipadas.

Enquanto seus pedidos não são atendidos, a Pokémon Club vai dar uma de emissora de TV, apresentando os novos capítulos. Não será um guia de episódios. Você também não vai descobrir tudo, como acontece com quem lê os resumos de novelas publicados nas revistas semanais. Tem coisa pior do que saber o final da história sem ao menos tê-la assistido? Não, né? Por isso mesmo, não vamos nem citar o nome e o número do episódio apresentado na edição. A ordem dos capítulos também não seguirá a seqüência original. Apesar disso, usando a imaginação, você conseguirá visualizar cenas que serão exibidas futuramente por aqui, como o episódio a seguir.

os mistérios da pokébola

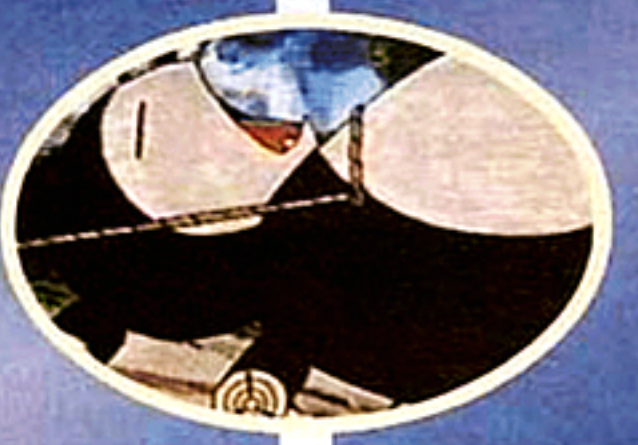
Desde que o desenho começou a ser exibido, a dúvida está no ar. O que há dentro da Pokébola? Como os Pokémon cabem dentro dela? Até agora ninguém sabe ao certo. Mas, num dos episódios da Terceira Temporada, parte dos segredos da Pokébola são revelados.

Por motivos desconhecidos, os alimentos estão em falta na natureza. Ash e sua turma estão à procura de comida, e depois de muito caminhar, acabam finalmente encontrando algumas flores, cuja espécie é muito apreciada pelos Pokémon. Tracey se encarrega de pegá-las, mas é impedido por um garoto, dono de um Gloom. Não demora muito para que Ash o desafie para um duelo. O Treinador de Pallet

H!P
HEYPIKACHU.COM

kébola quebrada

começa mal. Ele confunde-se e envia o Pokémon errado para a batalha. Squirtle, no máximo, consegue dar um belo banho no malcheiroso Gloom. Mas Ash não desiste e apanha outra Pokébola. No momento do ataque, ela escapa de suas mãos e bate numa pedra, trincando-se.
Será que pelo menos a escolha foi certa dessa vez? Não! Como as Pokébolas são idênticas entre si, o bichinho mandado novamente não é o ideal: Snorlax. E por falta de iniciativa do grandalhão, que apenas fica deitado, a batalha termina sem definição.



AVANTE! AO CENTRO POKÉMON!

Mesmo descontente com o resultado do duelo, o Treinador de Gloom não esconde sua satisfação. Afinal, com a Pokébola quebrada, Ash não pode mais carregar Snorlax no seu bolso. E para piorar a situação, o Centro Pokémon (único lugar onde o acessório pode ser consertado) fica a quilômetros de distância!

Usando toras de madeira, os Treinadores decidem arrastar o Pokémon até o C.P. O caminho até lá é cheio de ladeiras, e em pouco tempo, todos chegam à conclusão de que o método não é dos mais "saudáveis".

Tracey tem a idéia de usar uma maçã como isca para despertar Snorlax. A tática funciona, mas o preguiçoso retorna ao sono imediatamente. Agora, a solução encontrada pela galerinha é aumentar o tamanho da isca. Ash fantasia-se de maçã gigante e põe o dorminhoco para correr. Só até a metade do caminho, é verdade. Daí para a frente, só a sorte pode levar o grupo até o Centro Pokémon. Será que eles conseguirão?

H!P
HEYPIKACHU.COM

POKÉMON ESPECIAL

Jogos Olímpicos de Sydney 2000

Ash descobre a história e curiosidades sobre o evento esportivo mais tradicional do mundo: as Olimpíadas

Por Rogerio Motoda e Lilian Maruyama

História

Para saber como os Jogos Olímpicos começaram, Ash revirou livros e conversou com muitos pesquisadores. Assim, ele descobriu que as Olimpíadas foram criadas em 776 a.C., para celebrar a trégua entre as cidades gregas de Esparta, Ilía e Pissa. Nessa época, os Jogos duravam cinco dias. Aos vencedores eram oferecidas coroas feitas com ramos de oliveira.

Em 393 d.C., depois que a Grécia foi invadida pelos romanos, o imperador Theodosios proibiu os Jogos, considerados por ele uma adoração pagã aos deuses antigos.

Passados dezesseis séculos, o barão frânces Pierre de Coubertin lutou pela volta das competições mundiais. Ele acreditava que todos poderiam ter uma vida melhor com a prática esportiva. Graças ao seu empenho, em 1896, na cidade de Atenas, começava uma nova história para os Jogos Olímpicos, que a partir de então passaram a ser realizados a cada quatro anos. Coubertin costumava dizer a frase, que se tornou o lema dos Jogos: "O importante não é vencer, mas competir."

A partir daí, na chamada Era Moderna, os Jogos já foram realizados 26 vezes, e apenas cinco países participaram de todas as edições: França, Austrália, Suíça, Grécia e Grã-Bretanha.

Bandeira

Conhecidos mundialmente como símbolos dos Jogos, os anéis olímpicos foram também criados pelo barão Coubertin, em 1913. Estampados sobre um fundo branco, cada anel representa um continente: azul, Europa; preto, África; vermelho, América; amarelo, Ásia; e verde, Oceania. A paz e a união dos povos não poderiam ter sido tão bem simbolizadas: se misturadas, as cores dos anéis podem compor a bandeira de qualquer país do mundo.

Tocha

O transporte da tocha olímpica iniciou-se nos Jogos de Berlim, na Alemanha, em 1936. Como reza a tradição, a chama é carregada por várias pessoas, de Atenas até o país onde acontecerão as competições.

Por mais incrível que pareça, no evento deste ano, a tocha foi carregada sob a água (graças a substâncias químicas especiais), sem apagar!

Palco dos Jogos Olímpicos do ano 2000, Sydney é a mais importante cidade da Austrália, uma ilha-continente da Oceania

Fotos: COB/Divulgação

sede

Os últimos Jogos do século e do milênio acontecem em Sydney, cidade da Austrália (representada pelo anel verde da bandeira olímpica), entre os dias 15 de setembro e 1º de outubro. Ash sempre gostou muito de viajar e aproveitou a oportunidade para conhecer de perto o país dos cangurus. Chegando lá, o Treinador e seu Pikachu descobriram que Sydney é um país caracterizado pelo clima árido, com poucas chuvas durante o ano. Boa parte do território é tomado pelo deserto.
Mas o que surpreendeu Ash de verdade foi saber que, no final do século XVIII, Sydney foi habitada por milhares de prisioneiros vindos da Inglaterra para cumprir pena na isolada ilha da Oceania. Para se ter uma idéia, no século seguinte, quase metade da população era formada por foras-da-lei.
Hoje, Sydney está livre da fama de abrigo de detentos. A cidade cresceu e é o principal pólo turístico e econômico da região. Por causa da localização geográfica, esse país tem o fuso horário de mais treze horas em relação a Brasília, capital do Brasil.

brasil

Nosso país participou pela primeira vez dos Jogos em 1920, em Antuérpia, na Bélgica, com uma delegação de 29 homens. Entre eles, estava o militar Guilherme Paraense, que ganhou a primeira medalha de ouro brasileira. Até as Olimpíadas de Atlanta (antes de Sydney), nos EUA, o Brasil havia conquistado 54 medalhas: doze de ouro, treze de prata e 29 de bronze. Desta vez estaremos representados por 204 atletas, que disputarão em 24 modalidades diferentes.

mascotes

pela primeira vez em toda a história das olimpíadas, o país-sede criou três mascotes para representá-lo. são animais típicos do país.

Millie

Este mascote foi inspirado na eqüidna, um animal parecido com o porco-espinho. O bichinho é visto com facilidade na maior parte do país. Seu nome é originado da palavra milenar, bem apropriada para caracterizar os últimos Jogos do milênio. Millie é inteligente e representa a esperança e o otimismo no futuro.

Olly

Muito comum em terras australianas, o pássaro Kookaburra é o protetor dos anéis olímpicos. Alegre e leal, é fã dos atletas. Olly teve seu nome inspirado na palavra olimpíada.

Syd

Seu nome surgiu do próprio nome da cidade onde rolam as Olimpíadas, Sydney. O personagem foi baseado no ornitorrinco, animal comum em alguns pontos da Austrália. Syd é um defensor da natureza e vai levar os atletas vencedores até o pódio.

H!P
HEYPIKACHU.COM

Modalidades em Sidney 2000

Paraolimpíadas

PARALYMPIC GAMES SYDNEY 2000 TM ©

Passadas mais de duas semanas do encerramento das Olimpíadas, entre os dias 18 e 29 de outubro, acontecem os XI Jogos Paraolímpicos, também na cidade de Sydney. Serão onze dias de competições, e nesse evento, assim como no original, há diversos atletas disputando esportes. A diferença é que os competidores são portadores de deficiências. Nesta edição, o evento vai contar com a participação de 4.000 atletas de 125 países, competindo em dezoito modalidades esportivas. Os jogos têm a missão de transmitir a força e a determinação de atletas, que vencem suas dificuldades e barreiras, alcançando feitos incríveis. O nome das Paraolimpíadas vem da palavra "paralela", pois esse evento acontece sempre em paralelo, ou seja, perto dos dias em que são realizados os Jogos Olímpicos.

Lizzie

É o mascote dos Jogos Paraolímpicos. A força e determinação dessa lagarta simboliza o ideal das competições.

- Arco e flecha
- Atletismo
- Badminton (exibição)
- Beisebol
- Basquete
- Boxe
- Canoagem
- Ciclismo
- Esgrima
- Futebol
- Ginástica artística
- Ginástica rítmica
- Handebol
- Hipismo
- Hóquei
- Iatismo
- Judô
- Levantamento de peso
- Luta greco-romana/Livre
- Nado sincronizado
- Natação
- Pentatlo moderno
- Pólo aquático
- Remo
- Saltos ornamentais
- Softebol
- Vôley
- Tiro
- Tênis
- Tênis de mesa
- Triatlo
- Vela
- Taekwondô
- Vôlei de praia

Modalidades disputadas por brasileiros

H!P
HEYPIKACHU.COM

Aproveitando o início das competições mundiais, convidamos Pikachu e seus amigos para disputar algumas provas:

as OLIMPÍADAS POKÉMON!

Confira os melhores momentos dos vencedores!

judô

O objetivo é projetar ao solo ou nocautear o adversário, e conseguir um ippon e vencer a luta.

Pokémon medalha de ouro: nesta competição, Pikachu foi o maioral. Não precisou nem suar. Usou o Choque do Trovão e derrubou todos os concorrentes!

NATAÇÃO

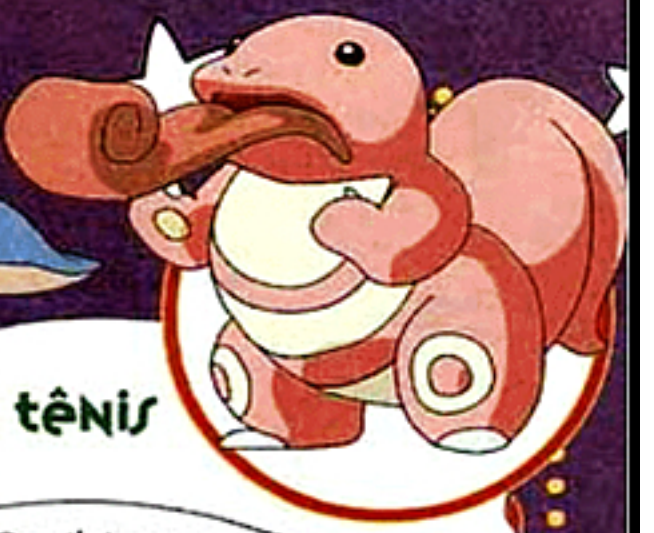
As piscinas olímpicas têm cinqüenta metros de comprimento e oito raias. Há quatro estilos de nado: livre, costas, borboleta e peito.

Pokémon medalhas de ouro: Marill e Squirtle começaram a se bater e afundaram. Goldeen calmamente nadou para a vitória!

remo

A meta é cobrir, no menor tempo possível, um percurso de 2.000 metros. Há várias categorias de barcos.

Pokémon medalha de ouro: Lapras usou o próprio corpo como barco e venceu Gyarados e Tentacruel.



tênis

Os atletas rebatem uma bola dentro da quadra, perdendo o ponto aquele que deixá-la bater no chão mais de uma vez.

Pokémon medalha de ouro: Meowth pulou pra valer, mas não conseguiu derrotar Lickitung. O linguarudo lambeu e engoliu todas as bolas do jogo.

Levantamento de peso

Os atletas têm três chances para levantar o maior peso que conseguirem.

Pokémon medalha de ouro: Mewtwo foi o campeão: levantou, além do peso, o ginásio inteiro!

saltos ornamentais

As provas são realizadas em trampolins de três metros e plataformas rígidas. Vence quem realizar os saltos mais perfeitos.

Pokémon medalha de ouro: Poliwag esbanjou nas piruetas antes de cair na água. Mas até agora não quis sair da piscina para receber sua medalha.

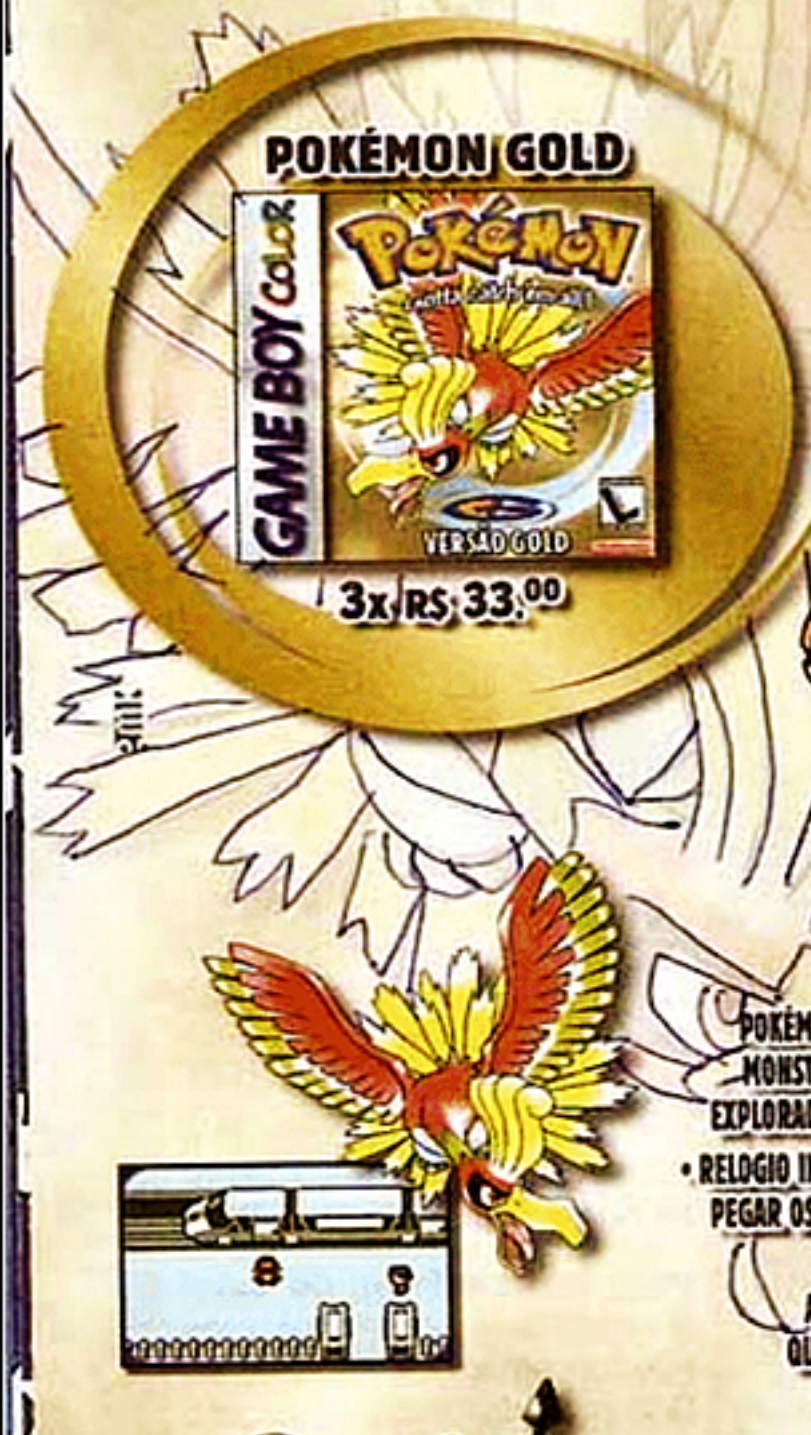
triatlo

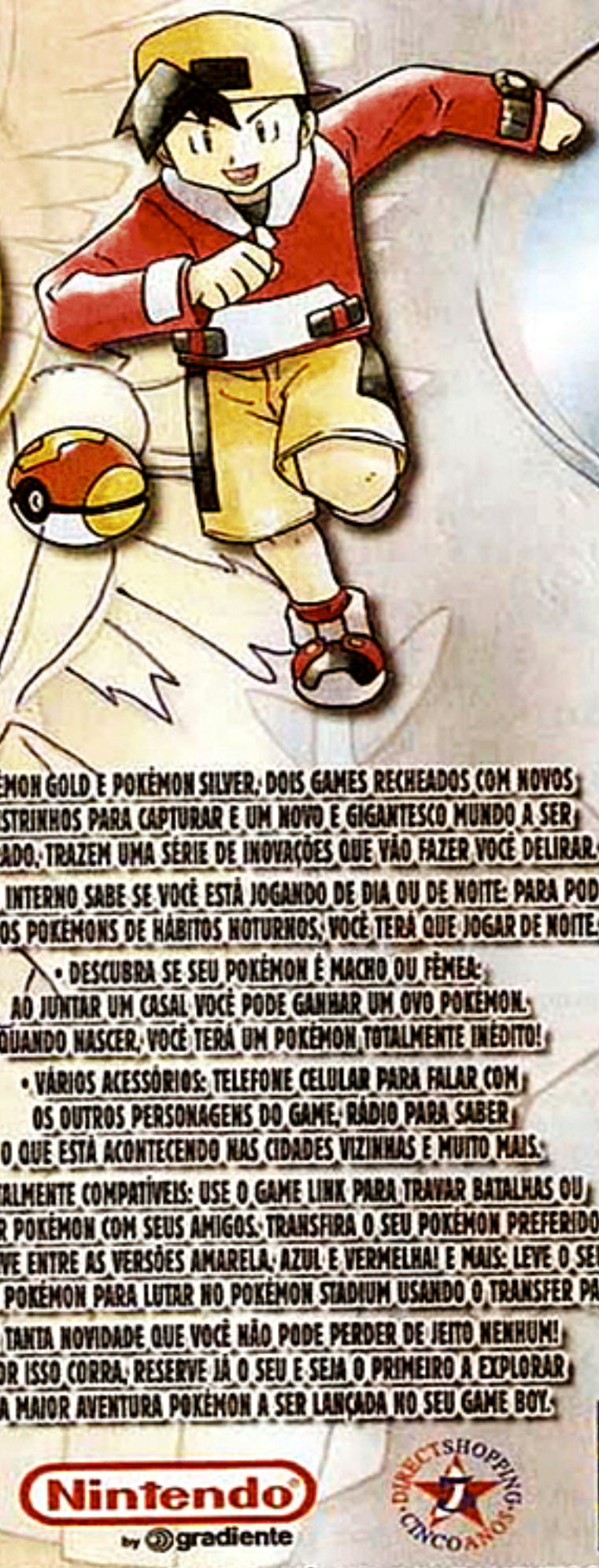
É dividido em três tipos de prova: natação, ciclismo e corrida. Tudo isso sem parada para descanso!

Pokémon medalha de ouro: Depois de gastar boa parte de suas sete vidas, Meowth levou uma medalha – de participação, é verdade!

H!P
HEYPIKACHU.COM

CHEGOU O NOVO POKÉMON.
CORRA PARA GARANTIR O SEU!

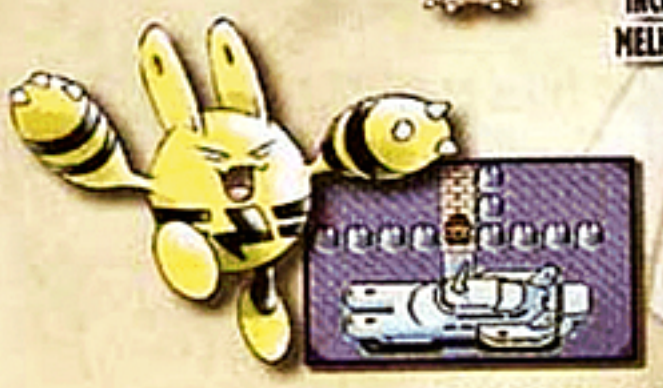




POKÉMON GOLD E POKÉMON SILVER: DOIS GAMES RECHEADOS COM NOVOS MONSTRINHOS PARA CAPTURAR E UM NOVO E GIGANTESCO MUNDO A SER EXPLORADO. TRAZEM UMA SÉRIE DE INOVAÇÕES QUE VÃO FAZER VOCÊ DELIRAR.

- RELÓGIO INTERNO SABE SE VOCÊ ESTÁ JOGANDO DE DIA OU DE NOITE: PARA PODER PEGAR OS POKÉMONS DE HÁBITOS NOTURNOS, VOCÊ TERÁ QUE JOGAR DE NOITE.
- DESCUBRA SE SEU POKÉMON É MACHO OU FÊMEA: AO JUNTAR UM CASAL VOCÊ PODE GANHAR UM OVO POKÉMON. QUANDO NASCER, VOCÊ TERÁ UM POKÉMON TOTALMENTE INÉDITO!
- VÁRIOS ACESSÓRIOS: TELEFONE CELULAR PARA FALAR COM OS OUTROS PERSONAGENS DO GAME; RÁDIO PARA SABER O QUE ESTÁ ACONTECENDO NAS CIDADES VIZINHAS E MUITO MAIS.
- TOTALMENTE COMPATÍVEIS: USE O GAME LINK PARA TRAVAR BATALHAS OU TROCAR POKÉMON COM SEUS AMIGOS. TRANSFIRA O SEU POKÉMON PREFERIDO INCLUSIVE ENTRE AS VERSÕES AMARELA, AZUL E VERMELHA! E MAIS: LEVE O SEU MELHOR POKÉMON PARA LUTAR NO POKÉMON STADIUM USANDO O TRANSFER PAK.

É TANTA NOVIDADE QUE VOCÊ NÃO PODE PERDER DE JEITO NENHUM! POR ISSO CORRA, RESERVE JÁ O SEU E SEJA O PRIMEIRO A EXPLORAR A MAIOR AVENTURA POKÉMON A SER LANÇADA NO SEU GAME BOY.



Nintendo by gradiente

DIRECTSHOPPING CINCO ANOS

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

www.dshop.com/nintendo (011) 7266-777**

DIRECTSHOPPING

CÓDIG
NP09

PEGUE SUA RAQUETE, ENTRE NA QUADRA E DETONE OS SEUS ADVERSÁRIOS!

MARIO TENNIS

3x R$ 56,33

- 14 personagens cheios de técnicas e truques!
- Mini-games, quadras e personagens secretos!
- Multiplayer para até 4 jogadores, na mesma tela!

PERFECT DARK

3x R$ 56,33

TONY HAWK'S PRO SKATER

3x R$ 56,33

POKÉMON STADIUM

3x R$ 66,33

ISS 2000

3x R$ 56,33

POKÉMON PUZZLE LEAGUE

3x R$ 56,33

KIRBY 64

3x R$ 56,33

JET FORCE GEMINI

3x R$ 56,33

MARIO PARTY

3x R$ 46,33

SUPER SMASH BROS.

3x R$ 56,33

EXCITE BIKE 64

3x R$ 56,33

MARIO PARTY 2

3x R$ 56,33

ALL STAR TENNIS

3x R$ 49,67

NINTENDO 64

3x R$ 163,00 OU EM 10x R$ 58,80

1 GAME SURPRESA POR + R$ 60,00

6 NOVAS CORES: ANIS, CEREJA, JABUTICABA, KIWI, TANGERINA, UVA. Consulte sobre a disponibilidade de cada cor.

CONTROLLER N64
NAS CORES AMARELO, AZUL, CINZA, PRETO, VERDE E VERMELHO.
3x R$: 23,00

CARTUCHO DE EXPANSÃO
3x R$: 26,33

RUMBLE PAK
3x R$: 16,33

Nintendo by gradiente

DIRECTSHOPPING CINCO ANOS

POKÉMON GOLD

3x R$ 33,00

POKÉMON SILVER

3x R$ 33,00

CORRIDA MALUCA

3x R$ 33,00

TOMB RAIDER

3x R$ 33,00

LOONEY TUNES ALERT!

3x R$ 33,00

GAME BOY COLOR

3x R$ 99,67 OU EM 10x R$ 35,95

TRANSPARENTE TEAL

X-MEN MUTANT ACADEMY

3x R$ 33,00

POKÉMON TRADING CARD

3x R$ 33,00

POKÉMON AMARELO

3x R$ 33,00

POKÉMON VERMELHO

3x R$ 33,00

POKÉMON PINBALL

3x R$ 36,66

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

www.dshop.com/nintendo (0**11) 7266-7777

DIRECTSHOPPING

CÓDIGO NP09A

Preços válidos até 30/09/2000 ou enquanto durarem os estoques. - Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. - Frete não incluso - Taxa de juros per pagamentos em 10x: 3,5% ao mês, somente para cartão de crédito.

HEYPIKACHU.COM

Aventuras de papel

Os bichinhos de bolso são populares na TV e, principalmente, fora dela

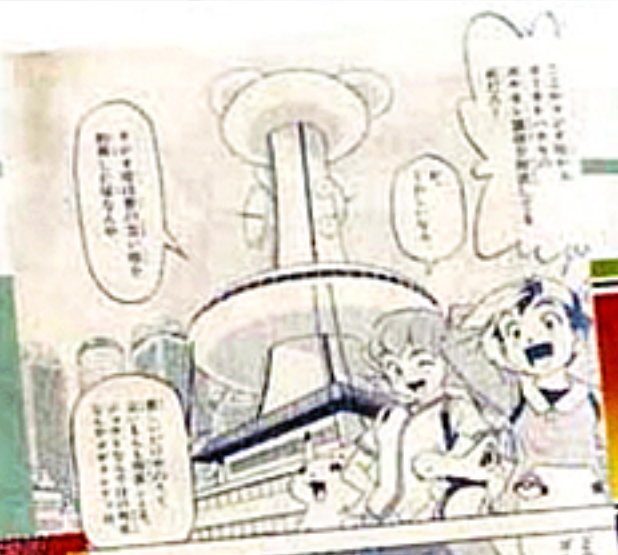
O Japão, terra natal dos Pokémon, é também um dos países do mundo com a maior diversidade de publicações em quadrinhos. Lá, esse tipo de desenho é chamado de mangá, termo que caracteriza o estilo do quadrinho japonês em todo o mundo.

Crianças em fase de alfabetização, adolescentes e adultos não param de ler essas histórias. E nem é preciso dizer que, dentre todos os mangás, os mais procurados são aqueles que têm como tema os Pokémon. São várias as publicações que exploram essa mania, cada uma destinada a um público bem específico.

Aproveite para conhecer as revistas mais importantes, aquelas que você leria, se soubesse japonês.

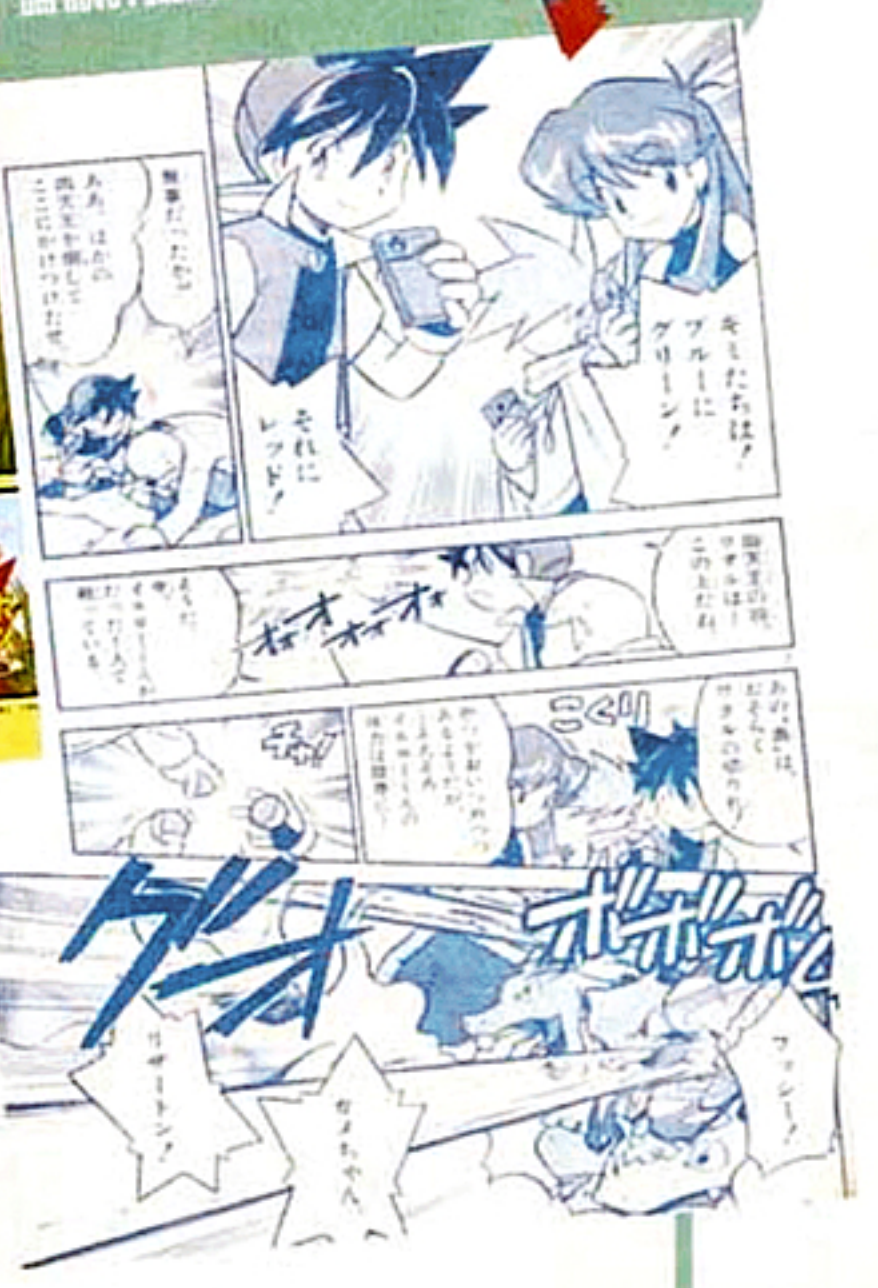
HEYPIKACHU.COM

Revista Korokoro: histórias baseadas no jogo para Game Boy



Na lugar de Ash, o mangá mostra as aventuras de Gold e seus amigos

Yôchien: dedicada a crianças bem pequenas, que cursam o jardim da infância. As histórias em quadrinhos são bem simples e quase sempre apresentam um novo Pokémon



Aprendendo brincando

Geralmente, as crianças que freqüentam o jardim da infância só querem saber de brincar e brincar. Por isso, a revista **Yôchien** (jardim da infância, em japonês) faz tanto sucesso. Feita para crianças entre três e seis anos, a publicação tem como padrão ilustrações grandes e pouco texto. O traço dos quadrinhos de Pokémon é bem fiel ao desenho da TV, mas a história segue mais ou menos o mesmo estilo da **TV Kun**, limitando-se a apresentar um novo Pokémon em poucas páginas.

Shôgaku Ninensei: para a galerinha que está cursando a segunda série do primário

dos games para os mangás

Entre a galerinha de dez a doze anos que está sempre ligada no universo dos games e dos desenhos animados, a revista Korokoro Comic é das mais populares. Todos os meses, traz adaptações de games de sucesso, como **Super Mario** e **Pokémon** para os quadrinhos. Mas nos mangás dos bichinhos de bolso, o garoto Gold é o herói, ou seja, Ash nem dá as caras. Pikachu também não é o Pokémon do personagem principal. Mas, mesmo com tantas diferenças em relação à série original, as aventuras vividas pelo garoto são bem familiares.

Alfabetização divertida

As revistas **Shôgaku Ichinensei**, **Ninensei**, **Sannensei** e **Yonensei** (primeiro, segundo, terceiro e quarto anos primários) são voltadas para o público que está iniciando os estudos. A **Ichinensei** e a **Ninensei** são bem mais infantis, com pouco texto e muitas ilustrações. Já a **Sannensei** e a **Yonensei** trazem novidades sobre música pop, artistas, moda, TV, e, claro, também é recheada de matérias sobre Pokémon. O mangá de todas elas, "Pokémon, get da ze!" (Pokémon, temos que pegar!), assim como o da revista **Korokoro**, é baseado no game e conta a saga de Gold e seus amigos saindo pelo mundo à procura dos Pokémon.

TV Kun: revista oficial dos super-heróis japoneses. Traz também muitas novidades sobre Pokémon

Pokémon, get da ze! (Pokémon, temos que pegar!), mangá baseado no jogo Gold & Silver e publicado na revista Korokoro

revista da tv

TV Kun não é o nome da emissora que exibe Pokémon no Japão, mas sim uma revista especializada em programas infantis. A publicação é feita para crianças entre sete e dez anos, e mensalmente reserva algumas páginas para os quadrinhos Pokémon. O objetivo principal dessas histórias é apresentar algum novo bichinho.

guia completo

Normalmente, sempre que uma produção está perto de estrear nos cinemas, algumas revistas, como a **Guide & Comic Book** (Guia e livro de histórias em quadrinhos) lançam um suplemento especial, que resume a história. Trata-se de um livrinho que apresenta os principais personagens e ainda traz uma HQ bem caprichada. É para deixar todos com água na boca.

Ricardo Cruz

Shôgaku Sannensei: publicação na medida para a galera de nove anos

Shôgaku Ichinensei: dedicada às crianças que estão aprendendo a ler

Os mangás das revistas infantis costumam seguir fielmente o traço da série de TV

HEYPIKACHU.COM

Pokémon GUIA

Os episódios da segunda temporada

PARTE 3

O adeus de Brock, a descoberta de Pokémon raros e a chegada de Tracey, um novo companheiro de jornadas. A aventura continua!

episódio 60
Amigo de verdade

Ash conhece Ritchie, um Treinador parecido com ele, e logo ficam amigos. A Equipe Rocket rouba os Pokémon da Liga, mas Ash e Ritchie agem para recuperar as Pokébolas. Voltando ao estádio, descobrem que terão que enfrentar um ao outro, em seguida.

episódio 61
Amigo e inimigo

Chega o 5º turno. Um plano da Equipe Rocket faz Ash se atrasar, quase perdendo por desistência. Mas Ritchie faz questão de esperá-lo, recusando-se a vencer sem lutar. Ash chega e a luta segue equilibrada. Finalmente, Charizard é convocado, mas se recusa a lutar com Sparky, o Pikachu de Ritchie, por considerá-lo insignificante. A desobediência de Charizard custa caro a Ash, que é eliminado da competição.

episódio 62
Amigos até o fim

Como Ash, o Treinador Ritchie também se sai mal e perde o duelo final. A Equipe Rocket consegue roubar Pikachu e Sparky, mas é vencida novamente. Mesmo sendo derrotado, Ritchie não esconde sua satisfação. Com seus próprios erros, ele ganha mais experiência e acredita que vai ter mais chances na próxima batalha.

episódio 03

UMA FESTA DE ARROMBA!

Durante uma festa em homenagem a Ash, a Equipe Rocket rouba Pikachu, mas Charizard salva o dia dando uma lição neles. O herói de Pallet e sua turma vão para a ilha Valência buscar uma nova Pokébola com a professora Ivy. No caminho, Pidgeotto salva um grupo de Pidgeys de um Spearow selvagem, e evolui para Pidgeot. O Pokémon acaba ficando ao lado dos seus novos amigos.

episódio 04

SUSTO NO AR!

Ash e seus amigos conseguem uma viagem de dirigível à Ilha Valência, onde deverão buscar um novo tipo de Pokébola para o professor Carvalho. Acabam caindo numa cilada da Equipe Rocket. O dirigível estava caindo aos pedaços e por pouco eles não conseguem chegar ao seu destino.

episódio 05

A POKÉBOLA MISTERIOSA

Na Ilha Valência, os garotos conhecem a professora Ivy e suas três assistentes, que estudam o desenvolvimento dos Pokémon em ambiente tropical. Brock fica fascinado pelo local (e pela professora) e resolve ficar por lá ajudando e estudando com elas. Após a despedida, Ash e Misty levam a misteriosa Pokébola GS e caem em outra cilada da Equipe Rocket, ficando desacordados num dirigível desgovernado.

episódio 06

O LAPRAS PERDIDO

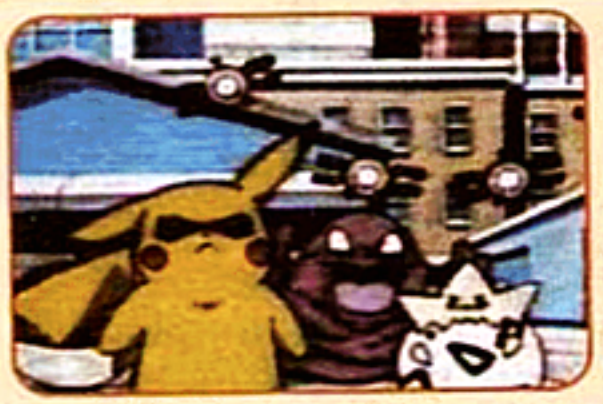
Depois de pousarem a salvo na Ilha Tângelo, Ash e Misty encontram um Lapras, que estava sendo maltratado na praia, e o ajudam. Lá, conhecem Tracey, um desenhista observador de Pokémon que acaba se juntando a eles na jornada. Agradecido, Lapras também se junta ao grupo.

episódio 07

MARÉ DE SORTE

Conduzindo a Pokébola GS até Pallet, Ash e seus amigos viajam pelo mar nas costas do Lapras. Eles passam pela Ilha Mikan (laranja, em japonês), onde Ash enfrenta a líder do ginásio em competições de tiro ao alvo e corrida com Pokémon. Squirtle e Lapras dão conta do recado e Ash leva a melhor.

HEYPIKACHU.COM



episódio 88
A revolta do Pikachu

Na Ilha Mandarim, diversos Pokémon revoltam-se contra seus donos e fogem, incluindo Pikachu, Togepi e os bichinhos de Jesse e James. Isso mesmo! Desta vez, os vilões da história são a dupla Butch & Cassidy (também membros da Equipe Rocket), com seu Drowzie de poderes hipnóticos. Para ter de volta seus Pokémon, Jesse e James aliam-se a Ash e dão uma lição nos velhos inimigos rivais. Por essa ninguém esperava!

episódio 89
O Onix de cristal

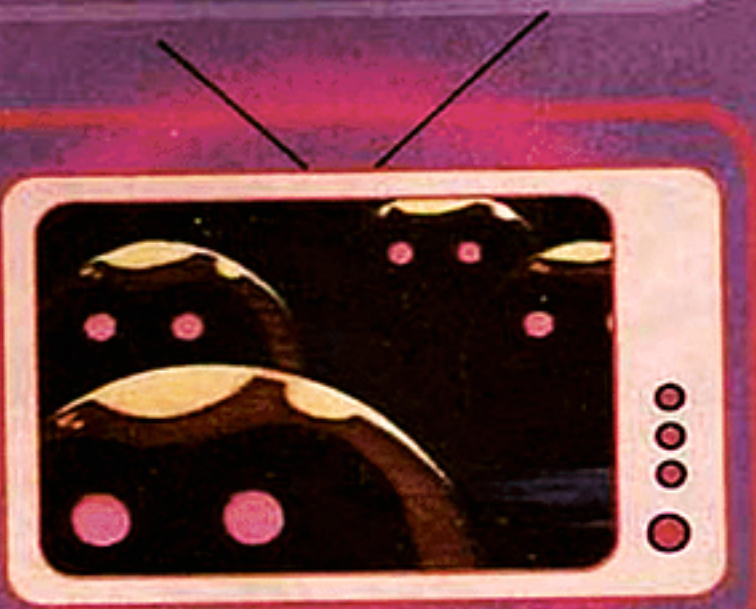
Depois de encontrar uma garrafa com uma mensagem dentro, boiando num lago, Ash fica sabendo da existência de um raro Onix de cristal. O Treinador fica curioso, mas quem deseja encontrá-lo é Matheo, um escultor de réplicas de Pokémon feitas em vidro. Ele relembra uma história contada por seu avô. Segundo a lenda, o parente de Matheo ganhou grande inspiração depois de ter visto uma misteriosa criatura saindo de um lago. A turminha vai até o local indicado no mapa e encontra o Pokémon de cristal.

episódio 90
Tudo rosa!

Ash, Misty e Tracey chegam à Ilha Rosada. Todos os Pokémon do local têm coloração rosa por comerem as estranhas frutas que lá crescem. Os bichinhos começam a mudar de cor logo depois de ingerirem a frutinha, entre eles o guloso Pikachu de Ash. Num momento de perigo, Togepi manifesta seu poder psíquico e consegue teleportar toda a turma para um lugar seguro. Logo ele, que vive colocando a turminha em confusão!

episódio 91
A revolta dos fósseis!

Uma equipe de reportagens investiga uma caverna cheia de fósseis de Kabuto. Apesar dos avisos de um velho sobre uma profecia contra quem perturbasse o local, o grupo de profissionais prossegue. Sob um luar vermelho, milhares de Kabutos despertam e a ilha fica em ruínas quase que instantaneamente. Ash e os demais Treinadores salvam-se por pouco, com a colaboração de seus Pokémon.



HEYPIKACHU.COM

POKÉMON VIDA

os POKÉMON e seus irmãos da Natureza

Você, leitor fiel desta revista e telespectador assíduo da série Pokémon, deve saber na ponta da língua todas as características de Squirtle, um dos bichinhos de Ash, não é? Agora, é a vez de falarmos da tartaruga marinha, animal que inspirou os desenhistas do episódio "O esquadrão Squirtle".

répteis, sim

As tartarugas são répteis, como as cobras e jacarés. O que as diferenciam dos outros animais é o corpo envolvido por uma carapaça dura, que serve como proteção. Essa é a característica dos quelônios, grupo do qual os jabutis e os cágados também fazem parte, apesar de habitarem ambientes secos. Ao todo, são 250 espécies.

Algumas tartarugas recolhem o pescoço para dentro do casco, outras simplesmente o colocam sob a borda da carapaça.

da pré-história aos dias atuais

Por incrível que pareça, as tartarugas existem há muitos milhões de anos. Provavelmente, os primeiros exemplares tenham surgido antes mesmo dos dinossauros, e sobreviveram a todas as mudanças sofridas pelo planeta durante esse tempo todo. Mudanças, aliás, tão grandes, que nem os próprios dinos resistiram, sendo extintos há cerca de 66 milhões de anos.

De lá para cá, pouca coisa mudou na aparência das tartarugas. O que aconteceu foi que elas se desenvolveram para poder viver melhor nas atuais condições do meio ambiente. A adaptação foi tão perfeita que muitos desses animais podem viver cem anos ou mais. Na época da reprodução, as tartarugas costumam migrar à praia de origem para a desova. Após cavar um pequeno buraco na areia, as tartarugas botam seus ovos, e depois, tapam a abertura para protegê-los dos predadores, geralmente pássaros.

Feito isso, as mães retornam a sua vida normal, e após os ovos serem chocados pelo Sol e a umidade da praia

Foto: Rogerio Matoda

Ovos de tartarugas separados para pesquisas

(o que demora cerca de cinqüenta dias), milhares de tartaruginhas vêm à vida. Entretanto, durante a ida dos recém-nascidos para o mar, os predadores fazem a festa e muitos filhotes acabam morrendo. Estima-se que, dentre mil tartarugas marinhas, somente uma ou duas alcancem a idade adulta (cerca de vinte anos).

Adote uma tartaruga

Idealizado há vinte anos, o projeto Tartarugas Marinhas (Tamar) vem lutando para protegê-las no Brasil. Hoje, são 21 bases distribuídas por oito Estados, que monitoram 1.000 quilômetros de costa brasileira. Com isso, milhares de animais já foram salvos da matança indiscriminada feita pelo homem.

No site do projeto na Internet – **www.tamar.com.br**, você pode saber mais sobre as cinco espécies de tartarugas marinhas encontradas no país. Também é possível adotar uma tartaruga e inscrever-se como voluntário.

Foto: Rogerio Matoda

Praia do Forte, na Bahia, é a principal base do projeto Tamar

Tartaruga marinha adulta

curiosidades:

- Devido aos ataques de pássaros que querem comer os ovos das tartarugas marinhas, elas se machucam muito durante a desova.
- Elas crescem muito lentamente, levando até cinqüenta anos para chegar à idade adulta (dependendo da espécie). Algumas conseguem viver mais de 100 anos.
- As fêmeas são bem maiores que os machos. Às vezes, uma única fêmea é fecundada por dois machos.
- As tartarugas não possuem dentes.
- Umigame é como os japoneses chamam as tartarugas marinhas.

Filhote e banhista: conscientização

Texto: Ricardo Cruz / Fotos: Divulgação

HEYPIKACHU.COM

Pokémon Play Cruzadas

Mostre que você conhece Pokémon.

Susan deu este Pokémon a Brock.

Ele é a pré-evolução de Pikachu.

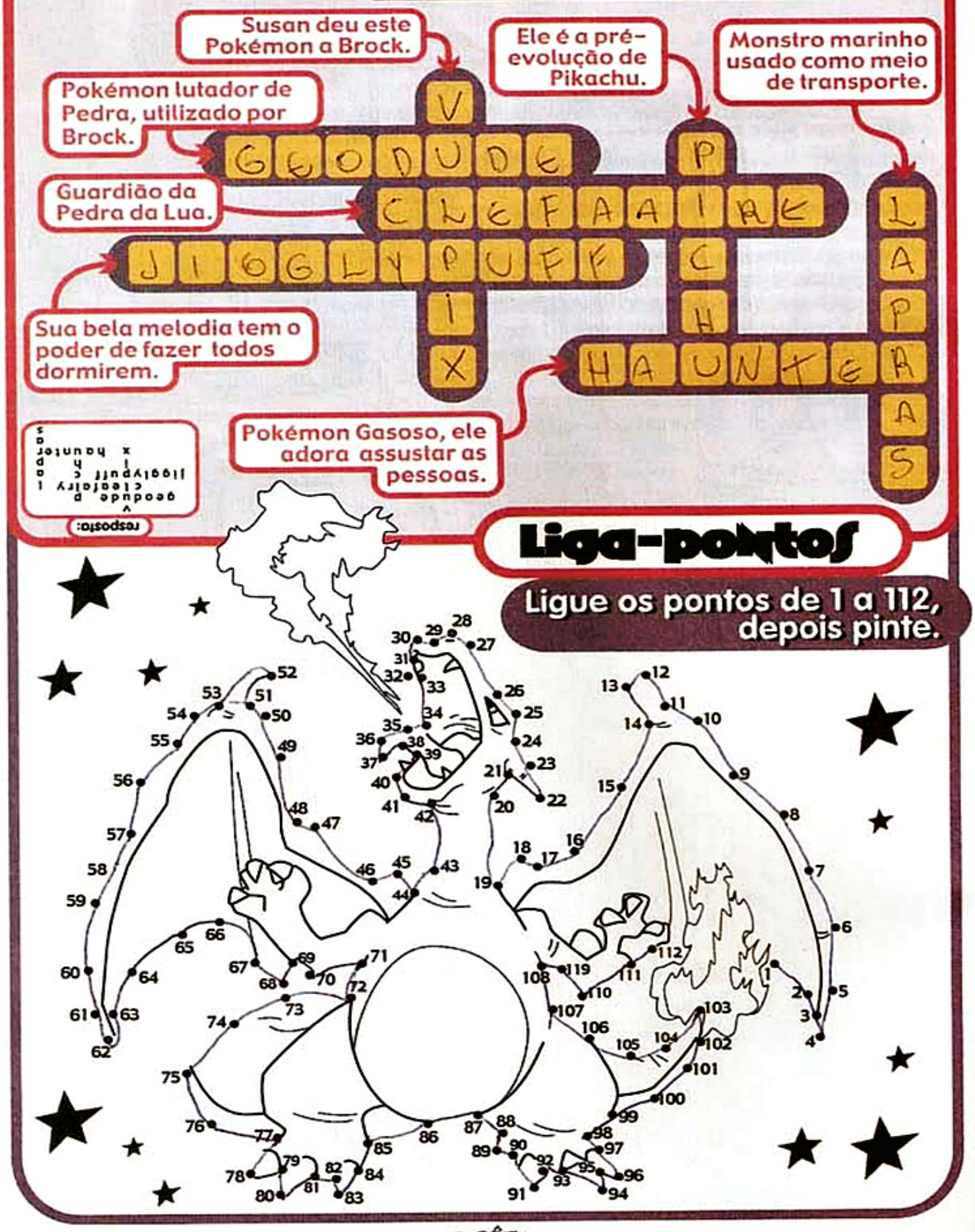
Monstro marinho usado como meio de transporte.

Pokémon lutador de Pedra, utilizado por Brock.

Guardião da Pedra da Lua.

Sua bela melodia tem o poder de fazer todos dormirem.

Pokémon Gasoso, ele adora assustar as pessoas.



Resposta:

geodude p
v
clefairy l
jigglypuff c a
i h p
x haunter
s

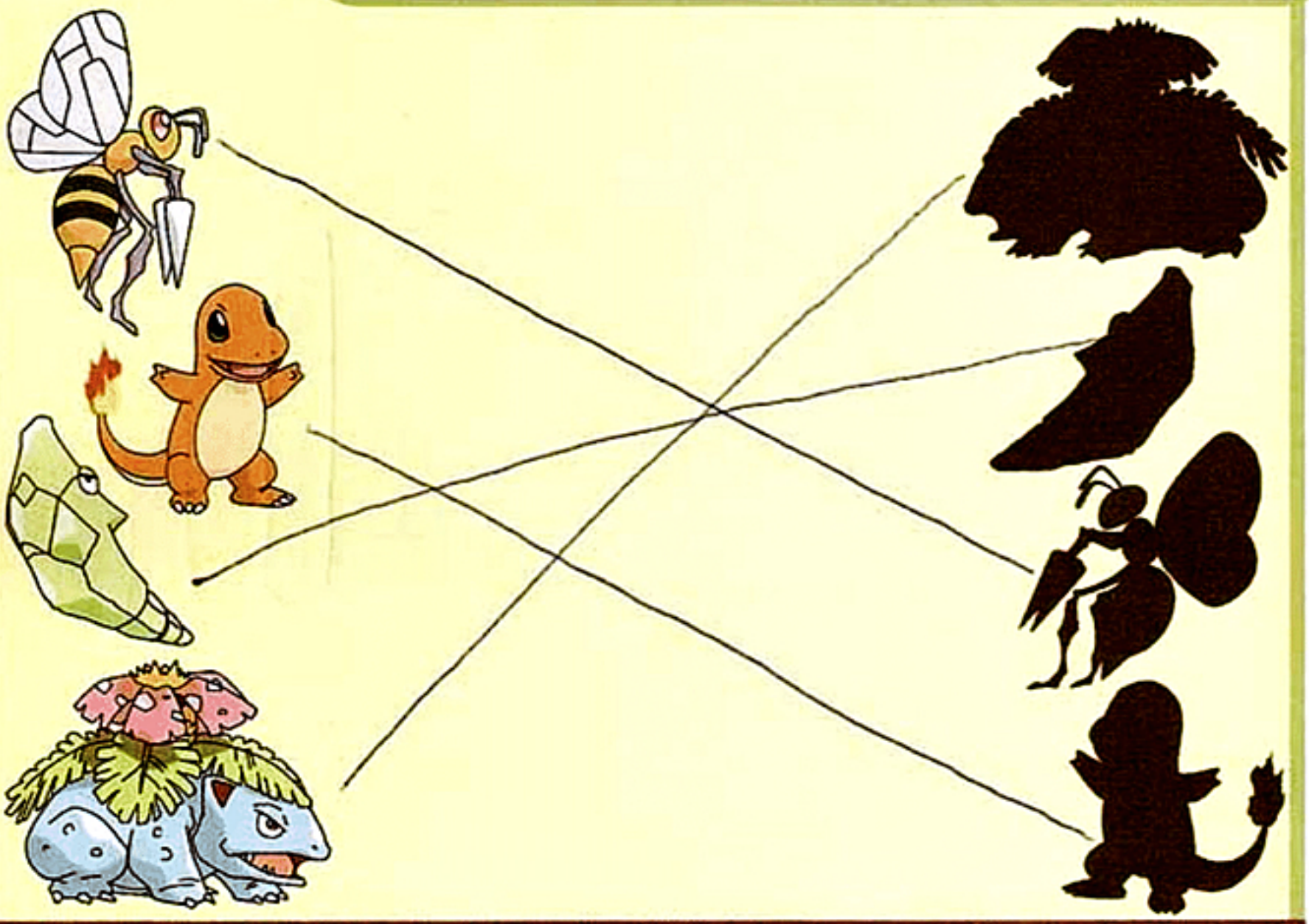
Liga-pontos

Ligue os pontos de 1 a 112, depois pinte.

HEYPIKACHU.COM

SOMBRAS

Ligue os Pokémon a sua respectiva sombra.



VOCÊ CONHECE BEM O BROCK?

Complete os espaços vazios com algumas das palavras que estão soltas abaixo.

Brock é o mais velho e experiente _treinador_ da turma de Ash.

Ele é especialista em Pokémon de _Pedra_.

Brock é natural da cidade de _PEWTER_.

Brock é também o Líder do _Ginásio_ de Pewter.

resposta: treinador, pedras, Pewter, ginásio.

Pewter Treinador Pedra Zubat
Ginásio Montanha Pokébola

HEYPIKACHU.COM

caça-nomes

Encontre, no diagrama, os nomes de OITO Pokémon de Água.

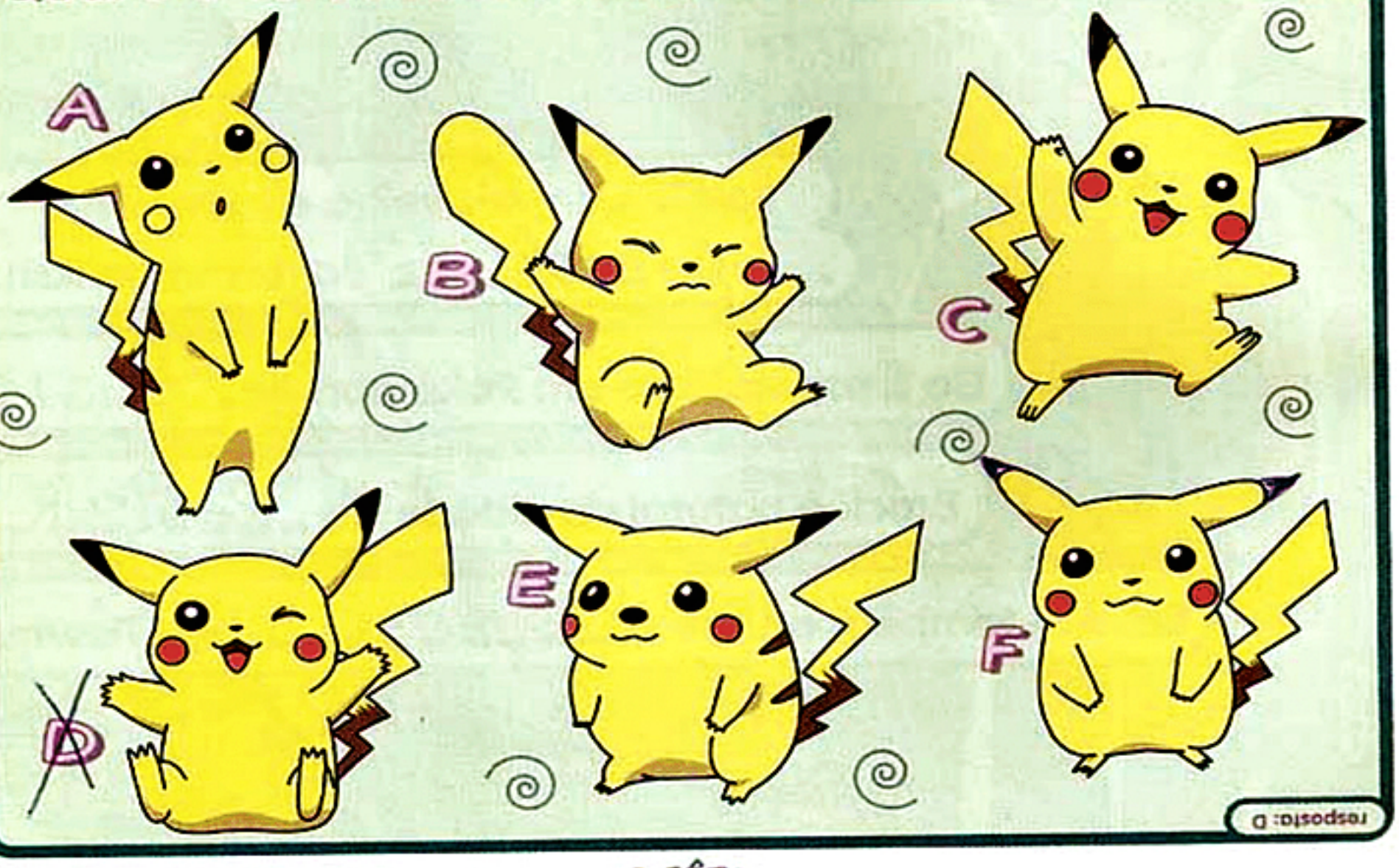
(9)

P	S	Y	D	U	C	K	B	P	S	G	B	P
L	Q	Y	G	O	L	D	U	C	K	Y	P	L
F	U	B	C	U	C	B	C	U	R	B	O	U
J	I	C	Z	J	E	C	H	J	A	C	L	J
N	R	D	K	N	R	D	O	A	B	D	I	N
B	T	S	E	E	L	G	R	B	B	I	W	B
B	L	A	S	T	O	I	S	E	Y	L	H	G
T	E	J	F	T	M	J	E	T	L	J	I	T
E	V	M	S	E	P	M	A	E	V	M	R	E
R	P	O	L	I	W	A	G	R	S	A	L	R

resposta:

OLHO VIVO

Qual é o verdadeiro Pikachu?



resposta: D

HEYPIKACHU.COM

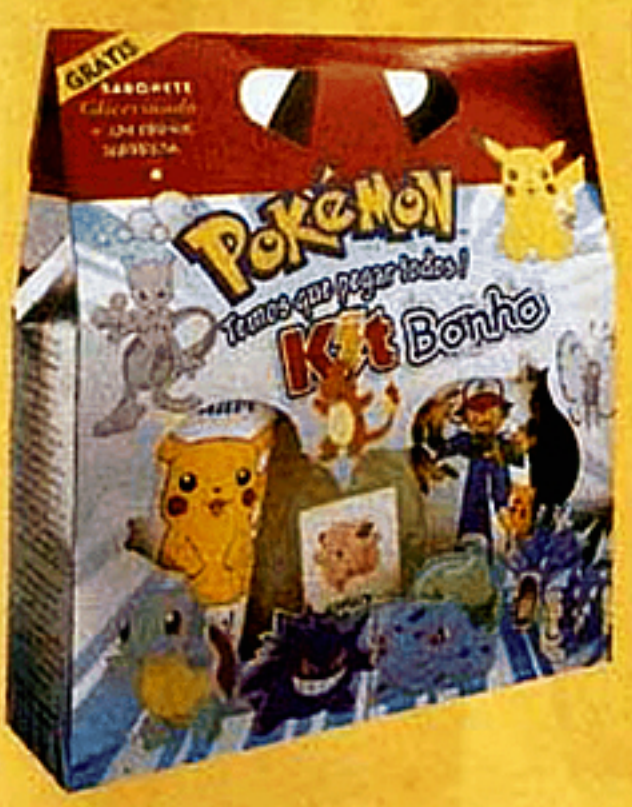
Pokémon

Temos que pegar todos!™

Cosméticos

Chegou o Kit banho Pokémon !

Agora você não têm mais desculpas
para não tomar banho !



uma linha completa de produtos:

- **Shampoo Suave**
- **Shampoo 2 em 1**
- **Lenços Umedecidos**
- **Sabonete Líquido**
- **Condicionador Suave**
- **Déo Colonia**
- **Sabonete de Glicerina**
- **Gel para Cabelo**

Já disponível em grandes supermercados e drogarias.

laboratorio@mydorinet.com.br

© 1995, 1996 and 1998 Nintendo, CREATURES, GAME FREAK. TM & ® are trademarks of Nintendo. © 2000 Nintendo.

HEYPIKACHU.COM

POKÉMON CARTAS

UMA AMIZADE VERDADEIRA

Por que a Equipe Rocket quer roubar o Pikachu? No futuro, Meowth e Pikachu voltarão a ser amigos, como aconteceu no capítulo "Arranjando Encrenca"?

Ana Carolina Coelho Montenegro
João Pessoa/PB

Queremos roubar o Pikachu porque ele é muito mais poderoso do que os outros ratinhos elétricos! O modo como ele luta, mesmo quando tudo parece perdido, isso sim é força! Nosso chefe ficará muito feliz quando lhe entregarmos esse Pokémon. Hehehe! Meowth acha que o Pikachu é muito legal e bonzinho, mas infelizmente, os dois não podem ser amigos. Por que não? Porque Pikachu e Cia. são os mocinhos, e nós somos os bandidos!

PARA ONDE VÃO AS INSÍGNIAS?

Oi! Eu queria saber: o que acontece com as insígnias, quando se vence ou perde nas competições da Liga Pokémon? Já estão fazendo a terceira e quarta temporadas ou o desenho vai acabar?

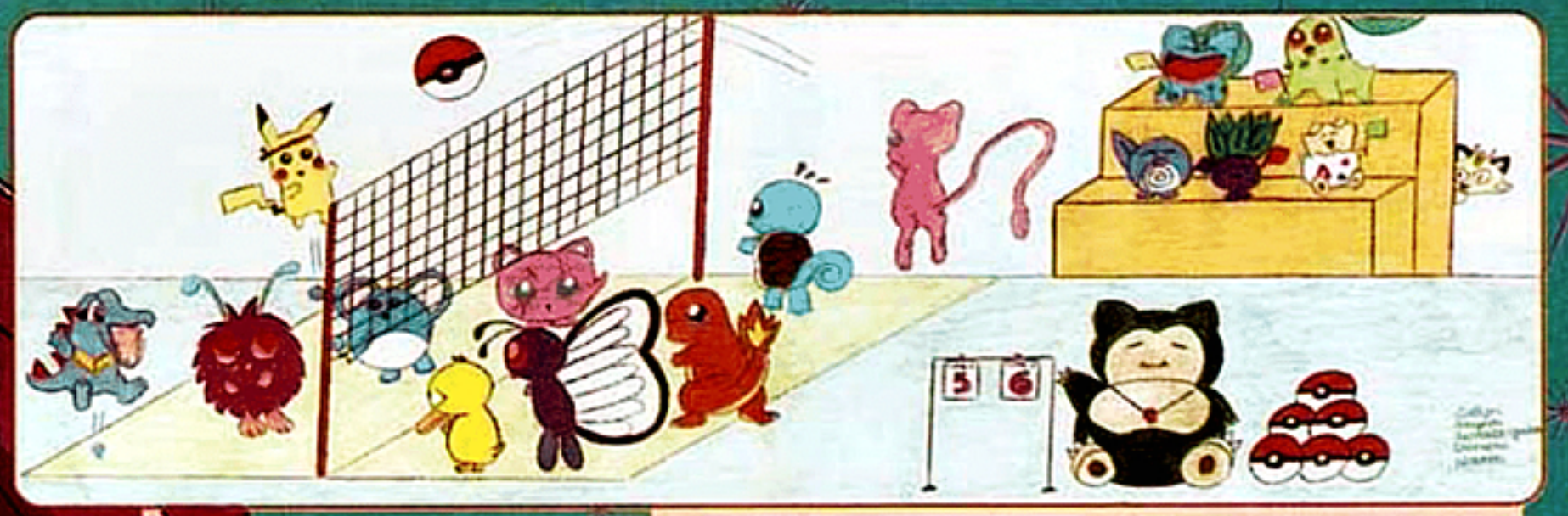
Felipe Sá de Mello
São Paulo/SP

Oi! Na verdade, mesmo que um Treinador ganhe ou perca na Liga Pokémon, as insígnias continuam com ele, afinal elas foram conquistadas e pertencem a eles. A diferença é que os vencedores dessas competições recebem troféus de ouro e medalhas, enquanto os perdedores como nós, da Equipe Rocket, snif, ficamos apenas olhando... snif! A terceira temporada estreará no Brasil até o próximo ano, e a quarta fase do desenho animado já está sendo produzida lá no Japão! Aguardem informações!

FÃ-CLUBE DO LEITOR

Centro Pokémon de Bragança Paulista
Cartas para William e
Paulo Villela da Costa
Rua Roberto Torricelli, 102
Jardim Laranjeiras
CEP: 12900-000
Bragança Paulista/SP
Querem trocar informações e laços com outros clubes.

Fã-clube Mundo do Pokémon
Cartas para
Leonardo F. Peruzzo
Rua São Bernardo, 245
Itoupava Norte
Blumenau/SC
CEP: 89052-100



Evelyn Sayuri S. Chinem
Campo Grande/MS

Mariana Iwakura
Curitiba/PR

Thomas Ary Antunes
Campinas/SP

Lucas Fernando Lima Bastos
Tucuruvi/SP

CADÊ A ESCOLA?

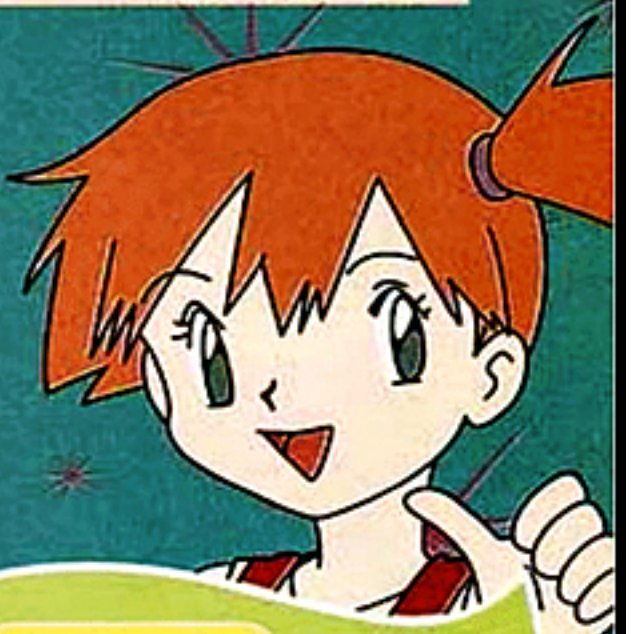
Ash e sua turma não precisam ir à escola, como a gente?
Beijos!
Geovanna Furlan
Osasco/SP

Oló, Geovanna! Aqui, no mundo Pokémon, as crianças aprendem as lições da escola enquanto viajam, em sua jornada para se tornarem grandes Treinadores. Desse modo, atravessamos rios e florestas, descobrimos como vivem os Pokémon e conhecemos diferentes povos e culturas. Viu? Assim aprendemos Geografia, Ciências, História e muito mais. É muito divertido aprender as lições desse modo! Nós, da Equipe Rocket, também sabemos muito sobre estrelas, afinal, sempre acabamos decolando de novo, direto para o céu!

A POKÉMON CLUB VAI ACABAR?

Meu nome é Fernanda, tenho 10 anos e gostaria de saber até que número vai a revista Pokémon Club, pois eu adoro os monstrinhos mais famosos e fofinhos do mundo!
Fernanda da Silva Itaborahy
Teresópolis /RJ

Eu, hein! Fernanda, a revista só vai acabar quando os leitores não quiserem mais nos ver, e eu espero que isso nunca aconteça! Enquanto existirem fãs que gostem realmente de Pokémon, nós continuaremos aqui! A Pokémon Club só existe porque vocês gostam e lêem a revista!



RECADINHO DA MISTY

GOSTARIA DE MANDAR UM BEIJÃO PARA A SUPER FÃ CAMILLA DESIRÉE CARDOSO, DE SÃO PAULO/SP. CAMILLINHA, EU FIQUEI SUPERFELIZ DE SABER QUE SOU SEU ÍDOLO! OBRIGADA! É VERDADE QUE EU GOSTO DO ASH, PORQUE ELE É UM GRANDE AMIGO! ÀS VEZES, ELE É MUITO CHATO E BOBÃO, MAS, COM CERTEZA, ASH É UMA PESSOA MUITO ESPECIAL E EU SEMPRE ESTAREI A SEU LADO! OOPSS! ATÉ MAIS, AMIGA! TAMBÉM QUERO MANDAR UM SUPERBEIJÃO PARA A POKÉFÃ RENATA KITA, DE 10 ANOS, SÃO PAULO/SP! TCHAU!

Pokémon Paint

Parabéns a todos os Pokéartistas deste mês! Seu desenho também pode ser publicado nesta seção! É só caprichar e mandá-lo para nós! Até a próxima!

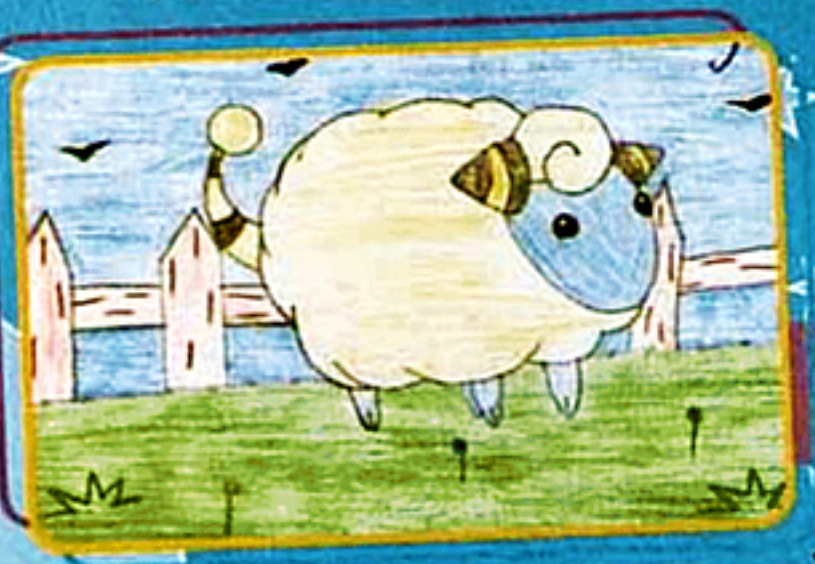
Luiz Vieira Lemes
Angatuba/SP

Daniel Fernandes Perrella
São Paulo/SP

Paulo Eduardo O. T. Filho
Uberlândia/MG

Anniina M. P. Pescadinha
Rio de Janeiro/RJ

Bianca Schuer Corsino
Curitiba/PR



Raphael Olimpio Gaeta
São Paulo/SP

HEYPIKACHU.COM

Nunca foi tão gostoso brincar.

Promoção válida enquanto durarem os estoques

Só o Guaraná Antarctica Caçulinha Pokémon vem com uma miniatura para você colecionar.

ANTARCTICA
Guaraná
Caçulinha
Capture o seu!
POKÉMON

São 40 POKÉMON miniaturas + 5 garrafinhas.
Colecione!

© 1995, 1996, 1998 Nintendo, CREATURES, GAME FREAK. TM & ® are trademarks of Nintendo. © 2000 Nintendo.

HEY! Pikachu .com

VOCÊ BAIXOU ESSA REVISTA
NO SITE: WWW.HEYPIKACH.COM

VENDA
PROIBIDA!

MATERIAL COMPARTILHADO POR FÃS PARA FÃS